

TUGAS AKHIR

“PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D
UNTUK ANAK-ANAK DENGAN STUDI
CERITA PANGERAN DIPONEGORO”



Diajukan Oleh :

AMANDA ARDIANA
(0751010060)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2011-2012

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D UNTUK ANAK-ANAK DENGAN STUDI CERITA PANGERAN DIPONEGORO

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Teknik (S-1)

PROGDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR



Diajukan oleh :

AMANDA ARDIANA

0751010060

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2011- 2012

PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D UNTUK ANAK-ANAK DENGAN STUDI CERITA PANGERAN DIPONEGORO

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Teknik (S-1)

PROGDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

Diajukan oleh :

AMANDA ARDIANA
0751010060

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2011- 2012

TUGAS AKHIR PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D UNTUK ANAK-ANAK DENGAN STUDI CERITA PANGERAN DIPONEGORO

Dipersiapkan dan disusun oleh

AMANDA ARDIANA

0751010060

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal : 7 Desember 2011

Pembimbing I

Penguji I

Aditya R.Y, ST, M. Med. Kom

NPTY. 381091003031

Hendro Aryanto, S.Sn, M.Si

NIP. 19750213 200801 1 008

Pembimbing II

Penguji II

Rahmatsyam L, S.Sn, MT

NIP. 19760907 200112 1 001

Cons. Tri Handoko, S.Sn, M.Hum

NIP. 19750213 200801 1 008

Ketua Jurusan

Penguji III

Heru Sugiantoro, ST,MT

NPYT. 371029600611

Rahmatsyam L, S.Sn, MT

NIP. 19760907 200112 1 001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)

Tanggal :

Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Naniek Ratni Jar., M.Kes.

NIP. 19590729 198603 2001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan berkah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan dengan baik laporan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan laporan ini saya banyak menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, atas bantuan dan dukungan tersebut penulis benar-benar mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah melancarkan proses Tugas Akhir ini.
2. Ibu Ir. Naniek Ratni Jar., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Heru Subiyantoro, ST, MT., selaku KaProgdi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran”.
4. Mas Aditya R.Y, ST, M. Med. Kom. selaku dosen pembimbing tugas akhir ini.
5. Pak Ramok, pak Hans, pak Hendro, mbak Fenti, mas Bayu, mbak Nuna, dan bu Ami selaku dosen-dosen penguji dan dosen-dosen DKV yang sudah banyak membantu.
6. Kedua Orang Tua saya dan keluarga yang selalu mendukung dan memberi semangat dalam pembuatan laporan praktek profesi ini.
7. Teman-teman angkatan 2007-2008 di DKV UPN atas bantuan, supportnya, dan refrensinya.
8. Thanks Spesial buat Wieske’09, Satria’08, Arco’07, Sincan’07, terima kasih sudah mau saya repotkan dalam pembuatan tugas akhir ini.

Dalam pembuatan laporan ini pun tak luput dari kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu segala saran dan kritik dari pembaca dapat saya terima. Karena saran dan kritik itupun tujuannya untuk membangun DKV UPN agar nantinya dapat lebih maju lagi. Semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam penulisan laporan praktek profesi ini.

Hormat saya

Penulis

DAFTAR ISI

Abstraksi	i
Abstract	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel.....	xii

Bab I Pendahuluan

1.1. Latar Belakang	1
1.1.1 Pengertian dan Sejarah Animasi	1
1.1.2 Pengenalan Tokoh Pahlawan Indonesia Pada Anak- Anak	2
1.1.3 Animasi Sebagai Media Untuk Memperkenalkan Sejarah	3
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
1.6.1. Bagi Anak-anak	5
1.6.2. Bagi Rekan-Rekan Sependidikan dan Penulis	5
1.7. Ruang Lingkup	
1.7.1. Ruang Lingkup Studi	5
1.7.2. Output	6
1.8. Sistematika Penulisan	6

Bab II Tinjauan Pustaka

2.1 Kajian Tentang Animasi	8
2.1.1 Pengertian animasi	8
2.1.2 Jenis Animasi	8

2.1.2.1 Teknik Pembuatan	8
2.1.2.2 Jenis animasi berdasarkan Gaya Visual	11
2.1.3 12 Prinsip Dasar Animasi Karakter	13
2.2 The 'Grammar' of Television and Film	21
2.2.1 Camera Techniques: Distance and Angle	22
2.3 Teori Warna	29
2.4 Studi Eksisting	29
2.4.1 Naruto	29
2.4.1.1 Gaya Visual	30
2.4.1.2 Studi Cerita	30
2.4.1.3 Kelebihan Animasi Naruto	31
2.4.1.4 Kelemahan Animasi Naruto	31
2.4.2 Mulan	31
2.4.2.1 Gaya Visual	32
2.4.2.2 Studi Cerita	32
2.4.2.3 Kelebihan	33
2.4.2.4 Kekurangan	33

Bab III Metode Penelitian

3.1 Definisi Judul	35
3.2 Teknik Sampling	35
3.2.1 Target Audiens	35
3.2.2 Populasi	36
3.2.3 Sampel	36
3.3 Jenis dan Sumber Data	37
3.3.1 Data Primer	37
3.3.2 Data Sekunder	37
3.4 Metode Penelitian	37
3.5 Kerangka Berpikir	39

Bab IV Analisa Dan Konsep Desain

4.1 Penelusuran Masalah	40
-------------------------------	----

4.2	Identifikasi Masalah	41
4.3	Target Audiens	41
4.4	Kuisisioner	42
4.5	Unique Selling Proposition	43
4.6	Bagan Konsep	43
4.7	Definisi Konsep	44
4.8	Sinopsis Pangeran Diponegoro	44
4.9	Alternatif Karakter	45
4.9.1	Pangeran Diponegoro	45
4.9.2	Jendral De Kock	46
4.10	Karakter terpilih	47
4.10.1	Diponegoro Muda.....	47
4.11	Karakter Dalam Film Animasi	47
4.12	Warna	51
4.13	Ukuran Media	51
4.14	Proses Desain	51
4.14.1	Tahap Storyboard	51
4.15	Alternatif Cover	54
4.15.1	Cover Terpilih	55
4.16	Analisa Media	55
4.16.1	Media Primer	55
4.16.2	Media Sekunder	56

Bab V Implementasi Desain

5.1	Typografi	57
5.1.1	Untuk Judul Cover Diponegoro	57
5.1.2	Untuk Judul Cover The Movie	57
5.1.3	Untuk Keterangan Dalam Cover	57
5.2	Desain Cover Terpilih	58
5.2.1	Cover Tempat CD	58
5.2.2	Cover CD	59
5.3.	Animasi Film Diponegoro The Movie	
5.3.1	Opening	59

5.3.2	Scene Film Animasi	60
5.4	X-Banner Promosi	69
5.5	Poster dan Pin	70
Bab VI Kesimpulan dan Saran		
6.1	Kesimpulan	71
6.2	Saran	73
Daftar Pustaka		74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Contoh film animasi 2D Doraemon the movie	9
Gambar 2.2	: Contoh film animasi 3D Meraih Mimpi	10
Gambar 2.3	: Contoh film animasi dari clay	11
Gambar 2.4	: Naruto adalah animasi dari jepang	11
Gambar 2.5	: Spongebob SquarePants	12
Gambar 2.6	: Prinsip animasi pada boucing ball	14
Gambar 2.7	: Pose to pose dan inbetween pada animasi	14
Gambar 2.8	: Berbagai pose Muti dalam adegan berjalan	15
Gambar 2.9	: Semua benda yang bergerak akan mengalami proses akselerasi	16
Gambar 2.10	: Serangkaian pose Mimi saat adegan meloncat	17
Gambar 2.11	: Setelah meloncat, Mimi tidak langsung berdiri tegak	18
Gambar 2.12	: Garis lengkung ditunjukan oleh lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola ke udara	18
Gambar 2.13	: Contoh adegan Tupi dan Pingping yang didramatisir	19
Gambar 2.14	: Bouncing	20
Gambar 2.15	: Berbagai penempatan kamera dari sudut yang berbeda akan membuat karakter terlihat berbeda pula	20
Gambar 2.16	: Contoh Beberapa Shot Sizes	21
Gambar 2.17	: Contoh Beberapa Shot Angles	23
Gambar 2.18	: Contoh Pergerakan Kamera	25
Gambar 2.19	: Anime Naruto	30
Gambar 2.20	: Film Walt Disney Mulan	32
Gambar 2.21	: Salah satu adegan saat Mulan menjadi seorang prajurit	34
Gambar 4.2	: Pangeran Diponegoro	45
Gambar 4.3	: Alternatif Karakter Diponegoro	46
Gambar 4.4	: Jendral De Kock	46

Gambar 4.5	: Alternatif Karakter Jendral De Kock	46
Gambar 4.6	: Karakter Terpilih Diponegoro Muda	47
Gambar 4.7	: Karakter Terpilih De Kock	47
Gambar 4.8	: Karakter Diponegoro	48
Gambar 4.9	: Karakter De Kock	48
Gambar 4.10	: Karakter Kolonel Cleerens	49
Gambar 4.11	: Karakter Kyai Mojo	49
Gambar 4.12	: Karakter Sentot Alibasya	49
Gambar 4.13	: Karakter Tentara Belanda dan Rakyat	50
Gambar 4.14	: Karakter Raden Ayu Retnaningsih	50
Gambar 4.15	: Karakter Patih Danurejo	50
Gambar 4.16	: Warna	51
Gambar 4.17	: Beberapa halaman Storyboard	53
Gambar 4.18	: Alternatif Cover1	54
Gambar 4.19	: Alternatif Cover 2	54
Gambar 4.20	: Alternatif Cover 3	55
Gambar 4.21	: Cover Terpilih	55
Gambar 5.1	: Cover terpilih	58
Gambar 5.2	: Cover CD	59
Gambar 5.3	: Bumper Opnening	59
Gambar 5.4	: Bumper Opnening	60
Gambar 5.6	: X-Banner	69
Gambar 5.7	: Pin	70
Gambar 5.8	: Poster	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kerangka Berpikir	39
Tabel 4.1 Bagan Kosep	43
Tabel 5.5 Sinopsis Cerita	69

ABSTRAKSI

Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Animasi juga merupakan sebuah rangkaian gambar yang di tampilkan secara bergantian melalui beberapa frame yang disusun secara urut sehingga menghasilkan sebuah gambar yang bergerak. Sejak jaman dulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih.

Masyarakat awam kini sering lupa apabila ditanya tentang sejarah nasional. Apalagi seiring dengan banyaknya budaya asing yang masuk ke negara kita, budaya dan sejarah nasional kita pun jadi ikut dilupakan. Masyarakat dan anak-anak di zaman sekarang ini malah lebih mengenal sejarah negara lain lewat animasi-animasi luar yang banyak beredar di televisi. Apabila anak-anak di tanya pahlawan seperti apakah yang mereka kenal. Mereka pasti lebih mengenal pahlawan animasi Jepang dan Amerika daripada tokoh pahlawan nasional.

. Dengan gaya visual yang lebih mudah dipahami dan di padu dengan warna-warna yang colourfull ternyata membuat mereka lebih tertarik mengenal tokoh fiktif dalam serial atau film-film animasi yang tayang di televisi. Maka dirasa peran animasi ternyata punya andil besar dalam perkembangan anak-anak. Dan pelajaran sejarah juga sangat penting,apalagi anak-anak zaman sekarang kurang begitu mengenal apalagi tertarik mengenai pahlawan-pahlawan perjuangan. Maka dirasa melalui media animasi ini dapat memberikan sesuatu yang berbeda dengan merancang film animasi 2D dengan cerita yang menarik dan sesuai dengan anak-anak tentang kisah perjuangan Pangeran Diponegoro. Konsep yang dipakai adalah “Diponegoro Is My Hero”. Disini di ceritakan seolah Diponegoro adalah seorang

pahlawan super hero. Agar dapat menarik minat anak-anak untuk lebih mengenal Pangeran Diponegoro nantinya.

Kata Kunci : Animasi, Pahlawan Nasional, Diponegoro Is My Hero

ABSTRACT

Based on the literal sense, Animation is animating. The attempt to move something that can not move themselves. Animation is also a series of images in the show through a few frames are alternately arranged in sequence so as to produce a moving picture. Since ancient times, humans have tried to \neg animated motion pictures of animals they are, as found by the archaeologist in the Lascaux cave Northern Spain, had lived two hundred thousand years more.

Ordinary people are now often forgotten when asked about the national history. Moreover, as many foreign cultures into our country, our culture and national history became part forgotten. Community and the children in this day and age even more familiar with the history of other countries through out the animation-animation widely circulated on television. If the children in question as whether the heroes they know. They are certainly more familiar with Japanese animation and American hero rather than a national hero.

With a visual style that is more easily understood and coherent with colourfull colors turned out to make them more interested to know a fictional character in the series or animated movies that aired on television. Then the perceived role of the animation turned out to have a big hand in the development of children. And the lesson of history is also very important, especially the children today are less interested to know much less about the heroes of the struggle. So this is felt through the medium of animation can provide something different by designing a 2D animated film with an interesting story and in accordance with the children about the story of the struggle Diponegoro. The concept used is "Diponegoro Is My Hero". Here at Diponegoro tell me as a super hero is a hero. In order to attract children's interest in knowing more about Prince Diponegoro later.

Keywords: Animation, National Hero, Diponegoro Is My Hero

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

1.1.1 Pengertian dan Sejarah Animasi

“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion” (Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, California, 2002). Yang artinya adalah animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.¹ Animasi juga merupakan sebuah rangkaian gambar yang di tampilkan secara bergantian melalui beberapa frame yang disusun secara urut sehingga menghasilkan sebuah gambar yang bergerak.

Kata animasi itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata animation, yang berasal dari kata dasar to animate, dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan. Sejak jaman dulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti celeng, bison atau kuda, digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk (Hallas and Manvell 1973). Pada tahun 1931 Disney membuat film animasi warna pertama dalam filmnya “Flower and Trees”. Dan film animasi kartun panjang pertama dibuat Disney pada tahun 1938, yaitu film “Snow White and Seven Dwarfs”.² Dalam hal animasi Indonesia juga sangat berkembang, dari jaman pewayangan hingga jaman 3D sekarang ini. Sejarah Animasi Indonesia mulai diketahui sejak ditemukannya Cave Piting yang bercerita mengenai

¹ Fernandes, Ibiz, 2002, Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide

² <http://raispictures.com/>

binatang buruan atau hal-hal yang berbau mistis. Wayang yang juga merupakan cikal bakal lahirnya animasi di Indonesia.

1.1.2 Pengenalan Tokoh Pahlawan Indonesia Pada Anak-Anak

Masyarakat awam kini sering lupa apabila ditanya tentang sejarah nasional. Apalagi seiring dengan banyaknya budaya asing yang masuk ke negara kita, budaya dan sejarah nasional kita pun jadi ikut dilupakan. Masyarakat dan anak-anak di zaman sekarang ini malah lebih mengenal sejarah negara lain lewat animasi-animasi luar yang banyak beredar di televisi. Apabila anak-anak di tanya pahlawan seperti apakah yang mereka kenal. Mereka pasti lebih mengenal pahlawan animasi Jepang dan Amerika daripada Pangeran Dipenogoro, Bung Tomo, Tuanku Imam Bonjol, Sultan Agung, atau bahkan Sukarno sekalipun. Seiring perubahan zaman, pergeseran nilai etika, adat istiadat sampai dengan teknologi mulai merasuki setiap jenjang kehidupan bangsa ini.³ Padahal pahlawan dari negara Indonesia sendiri banyak dan beragam. Tapi karena rasa nasionalisme saat ini kurang, maka anak-anak sering kali mengikuti dan menggandrungi apa saja yang sedang tren di dunia, baik melalui televisi, internet, majalah lokal maupun majalah edisi luar, dan lain lagi.

Sopyan Molana Kosasih, S.Pd, seorang pengamat dan pengajar, juga menyayangkan bahwa sebagian besar anak-anak S.D. bahkan anak-anak yang sudah kelas 6 SD pun tak lagi mengenal pahlawan-pahlawan Nasional dan malas untuk memperingati Hari Pahlawan, padahal teladan dari pahlawan-pahlawan nasional ini adalah salah satu modal untuk membentuk SDMSDM dan generasi-generasi yang berkualitas di masa yang akan datang. Tanggapan ini juga disetujui Menteri Sosial Bachtiar Chamsyah dan Irup Menko Kesra, Jusuf Kalla di sela-sela menghadiri Peringatan Hari Pahlawan di Taman Makam Pahlawan Kalibata, Jakarta.⁴ Maka dari itu penting sekali memperkenalkan pahlawan-pahlawan kepada anak-anak sejak dini. Agar mereka tidak melupakan jasa-jasa para pahlawan.

³ Pahlawan di Tengah Krisis Jaman, 19 desember 2009, <http://www.kompas.com//>

⁴ Sosok Pahlawan Indonesia Makin Jauh Dari Anak-anak, 17 februari 2009, Harian Umum Pelita

Dalam merancang film animasi dengan studi cerita yang bertema pahlawan ini di perlukan riset tentang psikologi anak. Agar nantinya tujuan film animasi 2D ini dapat tertuju dan menarik minat mereka untuk mengenal lebih jauh lagi tentang kisah-kisah pahlawan negeri ini. Menurut Dr. Kartini Kartono, pada buku psikologi anak, di tuliskan bahwa ingatan pada anak usia sekolah dasar yaitu 8-12 tahun mencapai intensitas paling besar dan paling kuat.⁵ Daya menghafalnya dan daya memorisasinya paling kuat karena menurut teori Oswald Kroh dalam bukunya : “Die Psychologie des Grundschulkindes” menjelaskan bahwa di usia 7-8 tahun anak-anak suka sekali pada dongeng, legenda, kisah-kisah, dan cerita khayalan.

1.1.3 Animasi Sebagai Media Untuk Memperkenalkan Sejarah

Animasi adalah salah satu daya tarik utama di dalam suatu program multimedia interaktif. Bukan saja mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain, animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan eye-catching akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran.

Manfaat animasi :

- Menunjukkan obyek dengan ide (misal efek gravitasi pada suatu obyek)
- Menjelaskan konsep yang sulit (misal penyerapan makanan kedalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik)
- Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit (misal menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi garfik sinus yang bergerak).
- Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).⁶

Selama ini anak-anak sekolah dasar lebih sering mengenal tokoh-tokoh pahlawan lewat buku pelajaran. Itupun hanya berupa cerita singkat ataupun riwayat hidup pahlawan tersebut. Gambar pahlawan pun masih menggunakan

⁵ Kartini Kartono, 2007, Psikologi Anak, CV. Mandar Maju hal 138

⁶ www.ariasdimultimedia.wordpress.com

gambar-gambar standar yang merupakan sebuah lukisan yang banyak beredar luas di masyarakat. Sedangkan anak-anak zaman sekarang lebih menyukai tokoh-tokoh anime atau kartun yang sering mereka jumpai di layar televisi. Dengan gaya visual yang lebih mudah dipahami dan di padu dengan warna-warna yang colourfull ternyata membuat mereka lebih tertarik mengenal tokoh fiktif dalam serial atau film-film animasi yang tayang di televisi. Maka dirasa peran animasi ternyata punya andil besar dalam perkembangan anak-anak. Dan pelajaran sejarah juga sangat penting, apalagi anak-anak zaman sekarang kurang begitu mengenal apalagi tertarik mengenai pahlawan-pahlawan perjuangan. Maka dalam perancangan Tugas Akhir ini penulis ingin memberikan sesuatu yang berbeda dengan merancang film animasi 2D dengan cerita yang menarik dan sesuai dengan anak-anak tentang kisah perjuangan Pangeran Diponegoro.

1.2 Identifikasi Masalah

- Banyak anak-anak sekarang yang sudah mulai melupakan tokoh pahlawan-pahlawan dari daerah. Mereka malah lebih menggandrungi tokoh-tokoh dari luar negeri karena banyaknya animasi-animasi dari jepang maupun negara lain yang banyak menghiasi layar televisi.
- Belum ada animasi serupa di Indonesia yang membahas tentang pahlawan perjuangan, khususnya Pangeran Diponegoro.
- Dari hasil survey mereka lebih menyukai animasi dari negara Jepang (56 %), Malaysia (24 %), Amerika (14%), dan Indonesia (6%).⁷

1.3 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang sebuah cerita yang menarik dalam film animasi 2D Pangeran Diponegoro untuk anak-anak ”

⁷ Hasil kuisioner dari 50 anak

1.4 Batasan Masalah

- Meskipun kedepannya perancangan ini dibuat untuk mengenalkan pahlawan-pahlawan perjuangan Indonesia dalam film animasi berseri, namun untuk tugas akhir ini terbatas tentang Pangeran Diponegoro saja.
- Fokus studi yang ditonjolkan dalam animasi ini lebih kepada alur cerita.

1.5 Tujuan Penelitian

- Meneliti dan merancang strategi baru untuk menambah wawasan anak-anak tentang pahlawan-pahlawan perjuangan, khususnya Pangeran Diponegoro melalui sebuah film animasi 2D dengan latar cerita yang di sukai oleh anak-anak.
- Memperkenalkan dan menarik minat anak-anak tentang kisah Pangeran Diponegoro agar anak-anak lebih mengenal dan mengetahui sejarah dan eksistensi salah satu pahlawan perjuangan yang ada di Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Anak-Anak

- Memperoleh wawasan tentang bagaimana jasa-jasa Pangeran Diponegoro dalam melawan penjajahan di daerah Yogyakarta.
- Menambah informasi sejarah tentang salah satu pahlawan perjuangan di Indonesia.

1.6.2 Bagi Rekan-Rekan Sependidikan dan Penulis

- Sebagai penelitian untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam penulisan tugas akhir.
- Mendapatkan konsep perancangan Desain Komunikasi Visual sebagai acuan untuk penelitian atau penulisan tugas akhir.

1.7 Ruang Lingkup

1.7.1 Ruang Lingkup Studi

1. Film animasi 2D anak-anak yang sudah ada.
2. Cerita sejarah Pangeran Diponegoro

3. Psikologi anak.
4. Target audience.
5. Studi tentang alur cerita

1.7.2 Output

- VCD
- Poster

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Lingkup Perancangan, dan Sistematika Laporan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas tentang teori-teori yang digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan. Study Eksisting dan Analisis SWOT.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang gambaran atau wacana yang lebih detail mengenai subyek desain dan kaitannya dengan masalah dan tinjauan tentang Study Pustaka, serta Metode penelitian yang digunakan.

BAB IV : Konsep Desain

Bab ini membahas tentang definisi konsep yang dikaitkan dengan masalah atau tujuan, penjelasan pentahapan pencapaian solusi serta metode pencapaian desain, mulai dari Penelusuran masalah, penetapan Target audience, Konsep desain, serta Alternatif Desain.

BAB V : Implementasi Desain

Bab ini menjelaskan hasil desain yang terpilih serta implementasinya pada tiap-tiap media yang telah ditentukan, lengkap dengan strategi dan perincian karakter medianya.

BAB VI : Kesimpulan Dan Saran

Bab ini merupakan kesimpulan keseluruhan hasil penelitian serta saran yang diperlukan untuk pembahasan penelitian ini.